Guía del Autoescritor galáctico XI: El mal

Magnus Dagon



Tras explorar cómo la exageración de conceptos puede servir para inspirarnos en el artículo anterior, en éste he decidido sumergirme en una idea mucho más concreta pero de la que he hecho toda una especialidad en mis relatos: la creación de villanos en la ciencia ficción y la fantasía.

Lo primero de todo, hay que decirlo, el Mal es algo mucho más atrayente que el Bien desde el punto de vista del lector. Los malos gozan de un punto de perversión que los hace sumamente interesantes en muchos sentidos. Se burlan de lo que es justo, de lo que es correcto, y gran parte de las veces lo hacen con total conocimiento de causa e impunidad. Ellos son el motor de la narración en la mayor parte de las ocasiones, y los que han infundido una chispa mítica a las historias que nos han cautivado. ¿Qué sería de ***La Guerra de las Galaxias*** sin Darth Vader? ¿Qué sería de los ***Transformers*** sin Megatron? ¿Qué sería de ***Fundación*** sin el Mulo? Seguirían siendo obras interesantes, pero les faltaría ese impulso que nos hace estar enganchados para presenciar la batalla final entre Luke Skywalker y Vader con el Emperador de observador, o cómo Megatron acaba con Optimus Prime delante de todos sus guerreros, o cómo el Mulo trata de conquistar la galaxia mientras inutiliza las teorías de Hari Seldon.

Bien, después de este arranque emocionado, me meteré en el meollo del artículo. Lo primero sería ser un poco más general y definir lo que es un villano, ya no sólo en la ciencia ficción y la fantasía, en la ficción en general. Como bien apuntan en ***Cómo crear personajes inolvidables***, libro que ya mencioné en el anterior artículo y que realmente considero un libro ejemplar para todo el que quiera aprender a escribir (aunque el libro está orientado a escribir guiones de cine) una de

las características más importantes que definen a un villano, sea o no memorable, es la oposición. Oposición al Bien, digamos. Claro, el Bien es un concepto abstracto, pero en un relato tiene su simbolismo en los personajes. Allá donde el héroe trate de hacer prevalecer la paz, el villano buscará la guerra. Allá donde haya un libertador, el villano será un tirano. De hecho, el villano es mucho más que un simple obstáculo para el héroe. No es sólo una piedra en su camino, es una piedra que se interpone adrede en él. Por poner un ejemplo, en la segunda parte de los libros de **Terramar**, las ***Tumbas de Atuán***, se puede llegar a pensar que Tenar es la villana de la historia. No en vano es una sacerdotisa cruel, despiadada e inmisericorde, sea o no a su pesar. Pero si ella se cruza en el camino de Gavilán, es sólo porque ambos tienen objetivos confrontados. Son antagonistas, pero no enemigos. Gavilán no desea ir a por ella, ni ella desea ir a por Gavilán, no al menos mientras no se estorben el uno al otro. Un villano, sin embargo, irá a por el héroe, y lo contrario sucederá también, por el mero hecho de que el otro representa lo contrario de sus ideales y filosofía de vida.

Un fantástico ejemplo de esto son los enemigos de Batman. Donde Batman representa el orden, la justicia y la venganza, sus enemigos, como el Joker o Pingüino, representan el caos, la burla del sistema, el completo egoísmo. Allí donde Batman es austero y de pocas palabras pero noble, sus enemigos son histriónicos, sin respeto por nada ni nadie y muy dados a hacer chistes macabros. Incluso en términos estéticos, si bien Batman está definido casi en exclusiva por el negro, sus enemigos son un estallido de colores chillones y de mal gusto.

El caso es que, y siempre según este libro, se puede decir que hay dos tipos de villanos a grandes rasgos: el villano definido por reacción y el villano por acción.

El primer caso es, en pocas palabras, el villano como víctima. Es aquel personaje que se cree que por haber tenido malas experiencias tiene derecho a hacer lo que le dé la gana, como si el mero hecho de haber sufrido lo indecible le exime de toda responsabilidad moral. Se victimiza constantemente y considera que los demás nunca podrán comprenderle, que de hecho serían como él en su situación. En cierto modo actúa por venganza, una venganza que establece contra todos los que le rodean.



El segundo caso es aquel que cree que, al contrario, debe actuar porque se lo debe a sí mismo. Que los demás no poseen su ímpetu y que por eso no son más que una molestia que le impide ser él mismo. Se compadece de otros y los ve como débiles y perdidos.

En ambos casos, y en casi todos los villanos, hay patrones comunes. Siendo filosóficos, se puede decir que nadie es malo a los ojos de uno mismo, y en verdad no tenemos auténtica conciencia del Mal cuando lo estamos ejerciendo. En ese sentido el villano ha orquestado una eficiente telaraña de mentiras destinadas no tanto para los demás como para sí mismo.

Poniendo otro ejemplo de personajes de cómics, hace muchos años vi en televisión un capítulo de ***Spiderman*** muy interesante de cara a lo que menciono. En dicho capítulo, el héroe era transportado a un mundo en el que estaba obligado a luchar contra sus peores enemigos. Uno a uno los van presentando. El primero es, según el narrador, alguien que ha recaído al mal de su propio interior (El Lagarto, un hombre con desdoblamiento de personalidad al estilo de Jekyll y Hyde). Otro de ellos es alguien que cree que todo lo que hace es correcto si con eso está haciendo avanzar la ciencia (Doctor Octopus, un científico caído en desgracia debido a un accidente de laboratorio). Otro de ellos es alguien que piensa que puede atacar a los demás en compensación al daño que le han hecho a sus seres queridos (Alistair Smythe, cuyo padre quedó inválido debido a las manipulaciones de un mafioso). Y otro de ellos cree que todos los sentimientos son innecesarios si se posee el poder (Doctor Muerte, dictador cuya ambición no conoce límites).

Otra de las características que define a la mayoría de los villanos es una que, de hecho, define en términos psicológicos a los psicópatas: su incapacidad para pensar en los demás como iguales. Ellos, en mayor o menor medida, padecen un cierto nivel de narcisismo que les coloca en una situación de superioridad. Los demás giran en torno a sus designios, y para ellos no poseen objetivos en la vida ni derecho a alcanzarlos, sino que son amenazas a su propia realización.

Todos estos consejos, por supuesto, no son en el fondo más que estereotipos. Un villano de verdad, uno que consideremos interesante y memorable, es más que una máquina que sólo siembra a su paso muerte y destrucción o engaño y dolor. Esa es, de hecho, la gran baza que hace que los personajes malvados tengan un gran atractivo por sí mismos: su diversidad.

No hay muchas maneras de hacer el Bien, pero sí hay muchas de entender el Mal. Los buenos son personajes muy restringidos. Se rigen por normas, por leyes, por respeto hacia los demás. Los malvados pueden o no escoger algunas de estas cosas en detrimento de otras, incluso por mera conveniencia. Pueden cumplir la ley a rajatabla pero tratarse de auténticos monstruos en las relaciones personales. Pueden tener un cierto espíritu de nobleza pero dejarse llevar por actos o causas que desatan sus demonios. Pueden amar a alguien más que a su vida, a pesar de desear la destrucción de todo y todos. Pueden sufrir, y recordar lo que fueron, o lo que nunca serán. Pueden hasta tener esperanzas de redención para sí mismos.

Hay veces, de hecho, en que se pueden hacer grandes personajes mezclando todas estas cosas con la suficiente habilidad, como hace **Orson Scott Card** en ***El Juego de Ender***. Peter Wiggin, el hermano de Ender, es un niño que disfruta amputando las patas a las ardillas y ensartándolas en palos, y sin embargo, a la hora de dirigir un mundo, es justo con sus conciudadanos. Peter se comporta como un ser humano completo entendiendo que posee muchos niveles de interacción con la sociedad, y en algunos de ellos su conducta es reprobable al tiempo que en otros es serena y coherente.



Otro personaje memorable y más reciente es el padre de Claire Bennet en la serie ***Héroes***, un personaje cuyo nombre no se conoce hasta el último capítulo de la primera temporada. Este hombre es capaz de matar, secuestrar, mentir y manipular a otros por un único motivo: que su hija esté a salvo. Le mueve un sentimiento totalmente legítimo que todos poseemos, el amor por un ser querido, pero para preservarlo no duda ni un segundo en cruzar la línea. Es capaz, de hecho, de anteponer su propia vida si con

eso salva la de su hija, como casi todos los padres, pero también de ayudar a otros que como él tratan de mantener unida a su familia. El hecho de que él sea el único ser humano en un entorno rodeado de criaturas altamente poderosas, algunas de ellas capaces de acabar con él de un pestañeo, no hace sino afianzar lo visceral de sus actos.

De modo que es posible luchar contra los estereotipos y añadir un toque personal que otorgue interés y credibilidad a estos personajes. También es posible abrazar el estereotipo y crear un personaje tan memorable como cualquier otro. Liquid Snake, el enemigo del fantástico videojuego ***Metal Gear Solid***, es un cúmulo de clichés que incluyen el hecho de que vuelva una y otra vez para acabar con el protagonista, pero esa es precisamente la baza que hace de él un personaje interesante: su obsesión, que alcanza límites casi inhumanos.

Dicho todo esto, llegó el momento de ser un poco más concretos y analizar qué nos ofrece la fantasía y la ciencia ficción para completar el cuadro. La buena noticia es que tiene mucho que ofrecer, y que de hecho amplía las posibilidades aquí descritas. Para ello analizaremos distintos tipos de villanos. La clasificación, claro, es tan subjetiva como cualquier otra, pero al menos permite distinguir unas clases bastante universales:

1) **El caído.** Uno de los tipos de villano más interesantes es aquel que no siempre lo fue. El interés de este personaje, de hecho, es culminante en dos posibles momentos: en el momento de su descenso y en el momento de su arrepentimiento, si es que éste último se llega a dar. El pasado de esta clase de personajes es crucial para entenderles, así como los motivos que les hicieron elegir el bando incorrecto.



La ciencia ficción ha cultivado un género que resulta ser genial para el nacimiento de esta clase de villanos, y es el de las ucronías. En una ucronía el que conocemos como un gran héroe se convierte, de repente, en el baluarte del Mal por excelencia. Se explora el camino que pudo ser y se crea un personaje alternativo que puede llegar incluso a eclipsar al propio héroe en aceptación popular. Curiosamente, es difícil hacer pasar al que fue un gran villano por un gran héroe y que resulte creíble, pero muy fácil hacer que un gran héroe pase a ser un gran villano. Esa otra de las claves que hacen a estos personajes muy atractivos, el hecho de que el Mal parece ser un camino unidireccional en la mayor parte de los casos, sin retorno ni vuelta atrás. Eso, unido al hecho de que los caídos son personajes en constante evolución, los hace ser de los más recordados. Un ejemplo de caído ya lo he mencionado antes, y es Darth Vader. En ***La Guerra de las Galaxias***, Vader es un personaje atrayente y estéticamente interesante, pero en El Imperio Contraataca, al conocer su pasado, es cuando alcanza su estatus de gloria definitivo. No en vano por algo es en general la película favorita de la trilogía para los fans. Por otro lado este ejemplo también evidencia cómo una trama épica beneficia enormemente la aparición de esta clase de personajes, como lo muestra también Gollum en ***El Señor de Los Anillos***. Personalmente creo que los mejores malos que he podido hacer responden a este estilo, ya que contar la autodestrucción de un personaje es algo que permite una gran libertad literaria.

2) El traidor. Este puede parecer el mismo tipo de villano que el anterior, pero no es así. La diferencia está en cómo se opera el cambio para ambos. En el caso anterior el cambio viene motivado por circunstancias externas, a menudo dolorosas. El caído pertenece, de hecho, al primer tipo de villano descrito anteriormente, el que se cree una víctima, y somos testigos del proceso que lo creó. En el traidor, sin embargo, el cambio es interno. Las circunstancias pueden influenciar también, pero no son la gota que colma el vaso, y además en estos villanos no asistimos al cambio desde dentro, sino desde fuera, podemos ver la traición, pero no nos identificamos con sus actos, al contrario que con el caído, porque con el caído pensamos qué nos hubiera pasado de estar en su lugar y haber pasado lo mismo que él.

Eso no hace que estos personajes no sean interesantes, ni mucho menos. De nuevo el hecho de que evolucionen a lo largo del libro hace que posean grandes

matices, además de atraernos por su repulsión. Queremos verles caer, aunque muchas veces simpatizamos con ellos.

Un traidor muy conocido es sin duda Saruman, también de ***El Señor de Los Anillos***, aunque personalmente mi traidor favorito por ser un personaje muy bien definido y lleno de complejos matices es el traidor del grupo de los siete peregrinos de ***Hyperión***, cuyo nombre no puedo decir. Basta sólo mencionar que el pasaje en el que se descubre quién es y por qué es un traidor es uno de los momentos del libro que más me hizo disfrutar, y que he comentado muchas veces con otros amigos a los que también les gustó ese momento.



3) **El individual.** Éste es personalmente mi tipo de malo favorito. El individual es la máxima expresión del tipo dos de villano, el que actúa por acción. Ve a los demás como amenazas a sí mismo, y por ese motivo todos sus actos están justificados por un argumento de prevención, del estilo de si no lo hago yo a ellos, ellos me lo acabarán haciendo a mí. Creen que la libertad les permite actuar en consecuencia a sus actos, y no ven que la libertad no sólo consiste en que los demás no le coarten a uno, tampoco uno debe atacar a los demás. Egoístas en extremo, aislados de todos en la medida que les convenga, ya sea exiliándose en una cueva desierta o asumiendo el control de una región.

Un buen ejemplo es AM, el ordenador de **"No Tengo Boca y Debo Gritar"**, aunque hay muchos más, como el protagonista de los Reyes de la Arena, de **George R.R. Martin**, un maltratador de mascotas. En cuanto se ve amenazado por su novia, que le quiere denunciar a la policía por tortura a animales, no duda en matarla para que no pueda avisarles, cometiendo un delito mayor. Drácula es otro personaje que entra en este marco, y es importante reseñar que aunque pueda parecer lo contrario, Drácula no es un villano del tipo caído, porque no hemos asistido a su degradación moral. Si el libro nos hubiera mostrado a Drácula antes de renegar de Dios y hubiera hecho un gran énfasis en ello entonces así sería. Lo que vemos es a un monstruo que vive apartado y que decide desplazarse de sus

dominios para conocer nuevos horizontes, usando a las personas a su antojo como fuente alimenticia.

Sin embargo, Drácula también posee elementos comunes con el siguiente tipo de villano, exclusivo por completo de la ciencia ficción y sobre todo de la fantasía y el terror.

4) **El incomprensible.** En los géneros que cultivamos, los protagonistas no sólo son seres humanos. A veces resulta incluso difícil comprender lo que son. Es por eso que, sin lugar a dudas, el Mal puro tiene cabida para nosotros, y existen criaturas que sólo desean devastación, para las que no somos nada, y cuyos motivos están más allá de nosotros. Un ejemplo bastante claro de ello es Cthulhu. Este Primigenio es un ser que sólo desea poblar la Tierra de horrores sin nombre que no somos capaces de entender. Sin embargo el villano no tiene por qué estar regido por las leyes de lo incomprensible en términos meramente fantásticos. La ciencia ficción también posee esos monstruos, como Coeurl en **"El destructor Negro"** y, por extensión, el Alien. Estas dos bestias no son dioses, sino animales, más o menos inteligentes, y con motivaciones perfectas como el instinto de depredación. Pero sus acciones son tan espantosas para nuestra mente que no logramos entenderlas precisamente porque no podemos empatizar con ellas, y eso es lo que les otorga ese toque tenebroso, ya que se teme a lo desconocido. Otro ejemplo, volviendo a ***Hyperión***, es el tenebroso Alcaudón.

Otro ejemplo más son las esporas de ***La Invasión de los Ultracuerpos***, perfectamente racionales y con voluntad de comunicarse con nosotros, al contrario que todos los anteriores, pero no por ello menos insondables.



5) **El villano inexistente.** Muchos relatos carecen de villano, y no por eso dejan de pasarle cosas terribles al protagonista. Las circunstancias que aparecen hacen el mismo papel que haría alguien de haberlas provocado, y se intuye una mano perversa (la del azar, la del autor) que podría llegar a identificarse con un enemigo. En ***Pórtico*** los protagonistas luchan para sobrevivir en dicha base y que la suerte esté con ellos cada vez que toman una nave. Nadie es culpable de ello, pero no cabe duda de que eso es lo que restringe y aplasta al protagonista. En ***The Dig*** los habitantes del planeta Cocito se ven sometidos a un destino peor que la propia muerte como consecuencia de su sed desmesurada de conocimiento. En mi propio relato Reiskolem, ya mencionado anteriormente, una ciudad se vuelve loca y transforma en zombis sin mente a todas las personas que puedan leer mensajes salvo a los ciegos, analfabetos y niños que no aprendieron a leer, personas que no tienen a nadie concreto contra quien luchar pero que ven su existencia amenazada día tras día.

Para acabar me gustaría hacer hincapié en una advertencia importante. Del mismo modo que existen dos escuelas de interpretación, la que dice que representar un papel consiste para el actor en fingir mediante gestos y expresiones (llorar, sonreír) que él es el personaje o, por contraste, identificarse con el grueso del personaje y dejarse llevar por el papel (el famoso método Estanislaski), existen dos maneras literarias de enfocar un personaje, desde dentro o desde fuera. Las dos son igualmente válidas aunque a veces una puede ser más conveniente que la otra, por ejemplo si se emplea la narración en primera persona. Pero igual que el método Estanislaski es muy duro y peligroso si un actor no se anda con cuidado, lo mismo puede pasar a la hora de plasmar a un villano. Es muy lógico y nada reprochable definir a un villano como lo que uno mismo sería de serlo. No hay nada malo en ello, entre otras cosas porque la maldad es una cualidad humana inherente a todos, y su desconocimiento no nos hace más fuertes a la hora de combatirla, de hecho ocurre lo contrario en general. Pero el personaje puede hacer anidar una semilla dentro de uno que antes no estaba ahí, semilla que hay que comprender y a la que no hay que temer. Abre una puerta en tu cabeza que no sabías que existía.

Digo esto porque en mi caso sucedió así. Creé un personaje al que adoro pero con el que abrí esa puerta. La fatalidad quiso que pasara por una mala racha por aquella época y seguí ahondando en esa clase de personajes, lo que me retroalimentó a mí mismo. Empecé como se empieza en estas cosas, primero se estalla con los que se lo merecen, cosa que al principio fue incluso buena, pero finalmente llegué un punto en el que me mantuve al borde del precipicio, conteniéndome con mucho esfuerzo, muy cerca de cruzar la línea. Me costó mucho parar, y me arrepiento enormemente de algunas cosas que hice y dije, aunque los que las recibieran se las hubieran ganado a pulso. Escribir por aquella época me ayudó mucho, sobre todo a descargar la frustración donde no podía hacerle daño a nadie, en un papel. Pude echar marcha atrás, y lo bueno es que la experiencia me ayudó a comprenderme mejor a mí mismo, y sobre todo a hacer lo que se tiene que hacer en cada momento, a entender que tan malo es atacar de manera directa y sin contenerse como tragárselo todo y acumularlo hasta estallar.

Después de aquello he seguido usando a esos personajes, y con el mismo grado de satisfacción personal que por aquella época. Lo que quiero decir con esto último es que para hacer una gran historia no hace falta hipotecarse uno mismo, pero sí tener unas ciertas dosis de autocontrol. Sobre todo en el momento crucial en el que escribir pasa de ser un hobby que sirve para desconectar del resto de las cosas a una tarea que, aunque dura y sacrificada, produce enorme gratificación en sí misma.

Después de esto ya sólo queda decir que nos vemos en el próximo artículo, y que cualquier sugerencia de nuevos temas es bienvenida en la dirección de correo electrónico dagon.magnus[arroba]gmail.com, porque estos artículos son obra de varias personas, el que los escribe y los que los leen. ¡Chao!